SCHOOL-SCOUT.DE

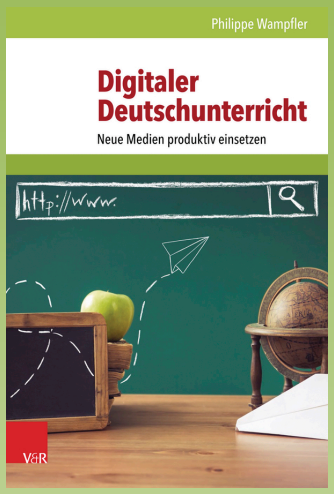
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digitaler Deutschunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.

Inhalt

Die Bratkartoffel-App – vom Mehrwert zum Wert des digitalen Arbeitens 9

1. Einleitung: Die Selbstverständlichkeit des Digitalen 15
Vom Verhinderungsdiskurs zu Einwänden 20
Digitales Mainstreaming und »Kulturzugangsgeräte« 24
Die zwiespältigen Cargo-Kulte 26
Medien und Deutschdidaktik 28
Zu diesem Buch 30

2. Grundlagen digitaler Arbeit im Deutschunterricht 33
Technische und räumliche Voraussetzungen 35
Agile Deutschdidaktik 37
Zwölf Merkmale guten digitalen Deutschunterrichts 39
1. Klare Strukturierung 40
2. Effiziente Zeitnutzung 41
3. Lernförderliches Klima 42
4. Inhaltliche Klarheit 43
5. Variierende Methoden und Sozialformen 43
6. Schülerorientierung 44
7. Intelligentes Üben 45
8. Komplexe Motivierung 45
9. Kumulatives Lernen, Kontextualisierung, Vernetzung 46
10. Wirkungs- und Kompetenzorientierung 47
11. Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken 48
12. Offenheit und Freiheit 49

© 2017 Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen
ISBN Print: 9783525701973 — ISBN E-Book: 9783647701974

Digitale Literatur als Teil eines weiten Textbegriffs ... 50
Medienkompetenz vermitteln ... 54
Vertrauen: Wenn die Bildschirme auf den Tischen stehen ... 56
Lernprozesse und Lernprodukte bewerten ... 57
Digital lesen, digital schreiben: empirische Befunde ... 59
Unterricht hacken – der Umgang mit rechtlichen Bedenken ... 66

3. Projekte und Unterrichtsideen ... 69
Aufbau einer Persönlichen Lernumgebung ... 71
Digital Informationen suchen und beurteilen lernen ... 73
Dialogisch Lernen mit digitalen Hilfsmitteln ... 76
Wikipedia-Einträge verbessern ... 78
Abschluss eines Themenblocks ... 81
Individuelle Arbeit ... 82
Vergleich mit anderen Lexikoneinträgen ... 82
Themenblock: Ist Wikipedia eine sinnvolle Informationsquelle? ... 82
Kollaborative Arbeit an Texten und deren Lesbarkeit ... 83
Leichte und einfache Sprache ... 84
Spiel mit dem Lesbarkeitsindex ... 85
Ausführliches Peer-Feedback bei der Textproduktion ... 86
Gruppen- oder Klassenarbeit an Texten ... 87
Sunset: Einen digitalen Text lesen ... 87
»Close reading« am Projektor ... 90
Einzellektüre ... 91
Produktive Auseinandersetzung ... 91
Klassendiskussionen zu Inputs der Lernenden ... 91
Erzählanalyse im Vergleich mit dem Roman *Wörterbuch* ... 91
Werther: Facebook und E-Mail ... 92
Den Text aufteilen und umschreiben ... 93
Werther als E-Mail oder SMS lesen ... 94
Eine eigene E-Mail-Erzählung schreiben ... 94
Werther als Facebook-Roman verfassen ... 95
Die neue kalte Liebesordnung ... 96
Fräulein Else twittert ... 97
Intimes in sozialen Netzwerken ... 98
Fräulein Else twittern lassen ... 98
Weitere Personen mit Profilen ausstatten ... 99
Eine reine Twittererzählung verfassen ... 99
Die Wortspiele und Wiederholungen herausarbeiten ... 100

© 2017 Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen
ISBN Print: 9783525701973 — ISBN E-Book: 9783647701974

Podcasts wahrnehmen und produzieren ... 100
Digitale Notizen und Arbeitsblätter ... 102
Digitale Portfolios ... 108
Unterrichtsblogs und individuelles Bloggen ... 109
Protokolle ... 110
Blog-Aufträge als Hausaufgaben ... 111
Begleitung von Lektüre ... 112
Feedback- und Kommentarkultur ... 112
Persönliche Blogs ... 113
Kommentarkultur als Spiel und Lernumgebung ... 113
Creative Commons ... 117
Auseinandersetzung mit dem Turing-Test und Chatbots ... 121
Rhetorik: Konzeptionelle Mündlichkeit, Emojis und Youtube ... 124
Memes als Embleme ... 135
Gedichte schreiben mit Google und WhatsApp ... 138
WhatsApp-Gedichte ... 140
Google-Poesie ... 140
Automatengedichte ... 141
Interaktive Erzählungen lesen, konzipieren und digital umsetzen ... 143
Karten-Hypertext ... 145
Projektarbeit: Eigenes Textadventure programmieren ... 145
Statistische Verfahren im Umgang mit Texten ... 146

Materialien ... 149
Wie Deutschlehrkräfte digital fit werden ... 149
Merkblatt: Social Media-Guidelines für Lehrpersonen ... 152
Merkblatt: Social Media im Unterricht ... 153

Literatur ... 155

© 2017 Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen
ISBN Print: 9783525701973 — ISBN E-Book: 9783647701974

Die Bratkartoffel-App – vom Mehrwert zum Wert des digitalen Arbeitens

Abb. 1: Tweet von Peter Jochum, 14. April 2016, https://twitter.com/JochumPeter/status/720540460222164992

Der abgebildete Tweet des Deutschlehrers Peter Jochum hat unter den digital vernetzten Deutschlehrkräften im Frühling 2016 einen kleinen Sturm verursacht. Jochum hat innerhalb einer Reihe von selbstorientierten Zugängen zu Goethes *Faust I* in einer Sequenz auch Snapchat als Werkzeug eingesetzt. Die

© 2017 Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen
ISBN Print: 9783525701973 — ISBN E-Book: 9783647701974

Schülerinnen und Schüler haben Szenen aus dem Drama als Snapchat-Bilder inszeniert. (Snapchat ist ein bildbasiertes Chat-Tool, das sich besonders durch Fotofilter auszeichnet, die ständig wechseln.) Dabei folgte Jochum den Vorgaben eines »handlungs- und produktionsorientierten Literaturunterricht«, wie ihn etwa Haas, Menzel und Spinner beschreiben haben:

> Die Schülerinnen und Schüler werden angeregt, eigene Vorstellungen zum Text zu entwickeln und sie in mannigfacher Form gestaltend zum Ausdruck zu bringen. […] [Was diese Verfahren besonders gut können] ist die »Konfrontation eigener Erfahrungen« mit dem »Unbestimmtheitsbetrag« eines Textes zu verschärfen, die Spannung zwischen eigenen […] Erwartungen und den im Text gegebenen Irritationen zu erhöhen, denn all diese Verfahren motivieren dazu die Aufmerksamkeit […] auf das Unbestimmte oder das Besondere oder auf die poetische Machart eines Textes zu lenken. (Haas/Menzel/Spinner, 1994, S. 9 f.)

Abb. 2: Beispiel einer Snapchat-Inszenierung zu Faust I, https://peterjochum.files.wordpress.com/2016/04/img_3905-e1460709066860.png

Die Diskussion, die in der Folge entbrannte, befasst sich mit dem Mehrwert solcher Tools im Unterricht. Gingen Lehrkräfte wie Jochum davon aus, die Motivation der Lernenden beim Einsatz der Möglichkeiten neuer Tools rei-

© 2017 Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen
ISBN Print: 9783525701973 — ISBN E-Book: 9783647701974

che als didaktische Begründung weitgehend, kamen zunehmend skeptischere Stimmen auf: Sogar eine App, mit der man nur Bilder von Bratkartoffeln verschicken könnte, würde im Deutschunterricht von digitalen Enthusiasten sofort eingesetzt, bemerkte der Didaktiker Axel Krommer in einem zynischen Kommentar (Krommer, 2016a).

In ihren Überlegungen zum Mehrwert interaktiver Medien haben Peter Baumgartner und Erich Herber gefordert, »dass sich aufgrund der vielseitigen Nutzungs- und Interaktionsmöglichkeiten automatisch auch ein Nutzen- und Qualitätsvorteil für das Lernen« ergeben müsse. Das sei nicht gegeben, wenn digitale Werkzeuge genutzt werden. Vielmehr schaffe die Lehrperson ein didaktisches Setting mit einem Medienangebot, in dem Lernprozesse stattfinden. Das didaktische Potenzial könne nur eingelöst werden, wenn erzielte Lerneffekte »gegenüber einer Situation ohne Nutzung dieser Medien *überlegen*« seien. Diese Perspektive sei deshalb wichtig, weil der Aufwand für die Nutzung digitaler Tools recht hoch sei (Baumgartner/Herber, 2013, S. 330 f.).

Es wird deutlich: Erschöpft sich das didaktische Setting darin, ein bestimmtes Medium wie die fiktive Bratkartoffel-App anzubieten, dann ergibt sich weder ein Potenzial noch ein didaktischer Mehrwert.

An dieser Sicht lässt sich aber einiges aussetzen. Erstens gibt es Unterricht ohne Medien nicht, diese gehören zu jedem Setting. Ob Wandtafel oder Smartphone: Die mediale Vermittlung lässt sich nicht von Lernprozessen lösen. Zweitens führt die starke Verbreitung dazu, dass der Einsatz einfacher digitaler Tools ohne nennenswerten Aufwand erfolgen kann. Im Lexikon oder auf Wikipedia nachschlagen, eine digitale Projektion oder eine auf dem Tageslichtprojektor, eine Smartphone-Notiz oder eine in der Papieragenda sind vom Aufwand her vergleichbar.

Diese Kritik an der Mehrwert-Formel impliziert aber nicht, dass der Einsatz digitaler Tools per se einen didaktischen Nutzen erbringt oder dass die Frage nach der Begründung hinfällig wird. Überholt ist der Vergleich von Unterrichtssettings mit digitalen Medien und solchen ohne – nicht aber der Vergleich verschiedener Werkzeuge und Methoden in Bezug auf die Lerneffekte und die Erreichung von Lernzielen.

Zwei Überlegungen scheinen vorschnell nahezulegen, die Recherche im Internet, die Präsentation mit PowerPoint oder eben die szenische Inszenierung mit Snapchat würden allein durch die Verwendung von Werkzeugen zu

© 2017 Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen
ISBN Print: 9783525701973 — ISBN E-Book: 9783647701974

einem Aufbau von Kompetenzen führen. Es handelt sich dabei um die Vorstellung, ihr Einsatz würde Motivation sowie Medienkompetenz erzeugen:

In Schulzimmern lässt sich engagiertes Arbeiten beobachten, wenn digitale Tools eingesetzt werden dürfen. Doch welcher Art ist diese Motivation, worauf bezieht sie sich? Ist es in diesem Beispiel Snapchat-Motivation oder Faust-Motivation? Bleibt sie bestehen oder verpufft sie? Hilft sie dabei, die anspruchsvollen Walpurgisnacht-Passagen mit einem Wörterbuch zu lesen? Nachhaltige Motivation entsteht bei den Lernenden selbst. Selbst über Tools bestimmen zu können, unterstützt diesen Prozess oft. Aber per se begründet eine oberflächlich erkennbare Motivation nicht den Einsatz jeglicher digitaler Hilfsmittel. Medienkompetenz hingegen ergibt sich aus einer Kombination von Wissensaufbau, Mediennutzung und Medienreflexion. Das alles müsste sichergestellt werden, damit diese Vorstellung didaktisch wirksam werden kann.

Von Lehrkräften zu fordern, dass sie den Einsatz ihrer Methoden begründen können, ist kein theoretischer Zwang, der die Erfordernisse der Praxis ausblendet. Schulleitungen sollten Lehrkräfte, die mit Klassen neue Formen ausprobieren, unterstützen – auch dabei, explizit zu machen, welche Lerneffekte sie beobachten und mit dem Einsatz bestimmter Methoden verstärken können. Können sie das nicht, sind sie unter Umständen nicht in der Lage, Schülerinnen und Schüler in ihrem Lernen zu unterstützen.

Während es digitale Prozesse gibt, für deren Einsatz es kaum eine didaktische Begründung braucht (zu denken ist etwa an den Zugriff auf den Rechtschreib-Duden per Smartphone, die Koordination von Lernenden in WhatsApp-Gruppen oder den Einsatz von Textverarbeitung in Schreibprozessen), weil sie entweder so überzeugend oder so selbstverständlich sind, ist der Wert anderer Methoden stark vom didaktischen Setting abhängig, gerade, wenn etablierte didaktische Konzepte mit neuen Tools angereichert werden. In einer Unterrichtsphase Snapchat auszuprobieren und dann die Ergebnisse der Prozesse auszuwerten, ist legitim. Aber nur die Reflexion über den Einsatz dieser Werkzeuge kann transparent machen, in welcher Form Lerneffekte ausgelöst worden sind und wie sie verstärkt und oder überprüft werden können. Anders gesagt: Wenn Schülerinnen und Schüler Faust auf Snapchat nachstellen, müsste in einem zweiten Schritt gesagt werden, was sie dabei wie gelernt haben (vgl. Jochum, 2016). Daraus ergibt sich dann der Wert digitaler Tools.

© 2017 Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen
ISBN Print: 9783525701973 — ISBN E-Book: 9783647701974

Eine lernbezogene Perspektive, welche die Funktion von Methoden und Werkzeugen betont, ist fruchtbarer als die Frage nach dem Mehrwert, die starke Annahmen über schulischen Unterricht macht. Sie geht davon aus, dass in formalen Settings gelernt wird, bei denen eine klare Rollenverteilung zwischen wissenden Lehrkräften und zu belehrenden Schülerinnen und Schülern herrscht. Die Settings sind an einen Lernort und eine ritualisierte Art der Leistungsmessung gebunden, die letztlich Grundlage für schulischen Erfolg ist.

Die Digitalisierung zeigt, wie wackelig das Fundament dieser Annahmen geworden ist. Besonders beim informellen Lernen bezieht sie sich auf andere Formen von Lernen und auf alternative Beziehungskonstellationen – beide gehen direkt von den Lernenden aus, die dabei lediglich unterstützt werden. Solche Vorstellungen finden sich auch in schulischen Leitbildern. So heißt es etwa in den Bildungsstandards für den Mittleren Schulabschluss im Fach Deutsch:

> [Schulische Bildung] zielt auf Persönlichkeitsentwicklung und Weltorientierung, die sich aus der Begegnung mit zentralen Gegenständen unserer Kultur ergeben. (Kultusministerkonferenz, 2013, S. 3)

In diesem Kontext liegt der Wert digitaler Methoden einerseits darin, das didaktische Repertoire von Lehrkräften zu erweitern, andererseits einen direkten Bezug zum Lernen der Schülerinnen und Schüler herzustellen. Damit situieren sie den Unterricht in einem kulturellen Umfeld, das gesellschaftlich prägend ist und in dem momentan wesentliche gesellschaftliche Fragen neu verhandelt werden. Die Frage nach dem Mehrwert ist die Frage danach, ob ein neues Medium besser kann, »was wir mit den alten Medien schon konnten« (Rosa, 2016). Dieser Wert ist meistens gering, weil er vom Horizont einer bereits akzeptablen Praxis beurteilt wird. Rücken hingegen die neuen Möglichkeiten in den Blick, so ist der Horizont »schier grenzenlos«, es entsteht eine Angst vor dem Kontrollverlust, der nur begegnet werden kann, indem gezeigt wird, dass Kontrolle schon immer eine Illusion war, besonders in der Schule (ebd.).

Die Mehrwert-Diskussion lässt sich mit dem Verweis auf Beat Döbeli Honegger abschließen, der darauf hinweist, dass die Frage »falsch gestellt« worden ist:

© 2017 Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen
ISBN Print: 9783525701973 — ISBN E-Book: 9783647701974

> Es sind nicht (digitale oder analoge) Medien per se, die einen didaktischen Mehrwert bieten, sondern die geschickte Kombination aus Unterrichtsmethode, Inhalt und Medien. Auch die Wandtafel führt nicht automatisch zu besserem Unterricht. Es sind gut ausgebildete Lehrerinnen und Lehrer, die wissen, wann und wie Medien lernförderlich eingesetzt werden können.(Döbeli Honegger, 2016, S. 68)

So unterscheidet sich Snapchat von der imaginären Bratkartoffel-App: Ein lernförderlicher Einsatz ist schon deshalb denkbar, weil die App in der Jugendkultur fest verankert ist und ihre Reflexion sichtbar machen kann, welche Prozesse für erfolgreiche Kommunikation entscheidend sind. Snapchat hat direkt mit dem Gegenstand des Deutschunterrichts zu tun und eröffnet neue Perspektiven auf sprachliches und kulturelles Handeln – auch ohne Anbindung an *Faust.*

© 2017 Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen
ISBN Print: 9783525701973 — ISBN E-Book: 9783647701974

1. Einleitung: Die Selbstverständlichkeit des Digitalen

> Unsere Umgebung ist weder digital noch analog. Beide Begriffe sind Idealisierungen der Realität, genau wie die Idee, man könnte eine auf Papier gemalte Linie in unendlich viele Stücke zerschneiden. Analoges und Digitales existiert in Menschen und Geräten gleichzeitig, je nachdem, wie genau man auf welcher Ebene hinschaut.
>
> *Kathrin Passig/Aleks Scholz (2015)*

Digitalisierung ist kein besonders neuer Prozess. In vielen Bereichen der Gesellschaft sind die damit zusammenhängenden Veränderungen selbstverständlich geworden. Das lässt sich gut an einem Beispiel zeigen: Geld ist nichts anderes als ein Datensatz, der digital transferiert werden kann. Bargeld bildet bestimmte Funktionen des Geldsystems analog ab. Deshalb kann in Europa konkret darüber nachgedacht werden, Bargeld abzuschaffen.

Wer von »der Digitalisierung« spricht oder das Adjektiv »digital« verwendet, bezieht sich oft auf eine Vermischung verschiedener Entwicklungen, die nur am Rande damit zu tun haben, wie Informationen gespeichert oder übermittelt werden. Beim obigen Geld-Beispiel kann klar angegeben werden, was mit Digitalisierung gemeint ist (dass nämlich der Wert des Geldes durch eine gespeicherte Information gesichert ist und nicht durch eine physische Repräsentation). Bei sozialen Prozessen lassen sich Ursachen und Wirkungen oft nicht auseinanderhalten. Eine *Uber*-Fahrerin steuert genau wie ein Taxi-Fahrer ein Auto von einem Ort zum anderen und wird dafür bezahlt: Lediglich die Vermittlung der Fahrt erfolgt über einen digitalen Kanal, bei dem

© 2017 Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen
ISBN Print: 9783525701973 — ISBN E-Book: 9783647701974

Algorithmen und Bewertungen eine Rolle spielen. Das Geschäftsmodell von *Uber* verschränkt so wirtschaftlichen, sozialen und kommunikativen Wandel miteinander – und nur ein Teil davon hat mit der Digitalisierung direkt zu tun. Angestellte von *Uber* müssen sich als Unternehmerinnen und Unternehmer verstehen, die von ihrem Arbeitgeber nicht gegen Risiken geschützt oder mit Arbeitsgeräten und Infrastruktur ausgestattet werden. Das ist der wirtschaftliche Aspekt des Wandels. Kundinnen und Kunden bewerten die Dienstleistenden, werden aber auch von ihnen bewertet, was wiederum das Verhalten des Vermittlungsalgorithmus beeinflusst: Nur wer sich an die Regeln hält, erhält eine hochwertige Dienstleistung. Das ist der soziale Aspekt der Veränderung. Und die Interaktion über eine App auf beiden Seiten der Transaktion ist der digitale.

Ist nun in diesem Buch die Rede von Digitalisierung, dann ist diese Veränderung in einem breiten Sinne gemeint. Diese auf den ersten Blick unpräzise Begrifflichkeit ist der Einsicht geschuldet, dass wirtschaftliche und soziale Veränderungen stark von Kommunikationsprozessen und Daten abhängen. Was Menschen tun, spielt sich in einer »Zwischensphäre« ab, um einen Begriff des Philosophen Luciano Floridi zu verwenden. Sie sei »von der Gleichzeitigkeit von analog und digital, virtuell und materiell geprägt« (Floridi, 2015, S. 71). Die Digitalisierung führt also letztlich zur Ununterscheidbarkeit der beiden Sphären, die im Menschen schon immer verbunden waren, weil er in einem materiellen Körper virtuell denkt und fühlt, weil er analoge und digitale Verfahren verbindet.

Zu meinen, die Digitalisierung sei ein Prozess, der sich darin erschöpfe, Zeitungen auf Tablets lesbar zu machen, Smartphones in Spielkonsolen zu verwandeln, soziale Beziehungen auf Plattformen abzubilden und Kunden Bestellinterfaces anzubieten, ist ein Missverständnis. Es handelt sich weder um eine Mode der Jugendkultur noch um einen wirtschaftlichen Trend, sondern um eine einflussreiche und wirksame Veränderung, wie Christoph Schmitt ausgeführt hat:

> »Digitalisierung« steht […] für eine komplette Veränderung der Art und Weise, wie wir in Zukunft leben werden: Wie wir unseren Alltag gestalten, wie wir miteinander kommunizieren, wie wir arbeiten, lernen, unterwegs sind. Wie wir uns organisieren, wie wir bezahlen, kochen, essen, einkaufen. Wie wir medizinisch versorgt werden. Wie wir sind.

© 2017 Vandenhoeck & Ruprecht GmbH & Co. KG, Göttingen
ISBN Print: 9783525701973 — ISBN E-Book: 9783647701974

SCHOOL-SCOUT.DE

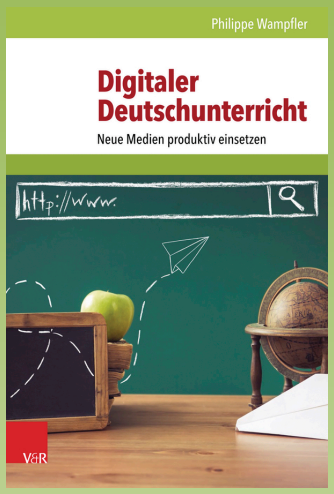
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digitaler Deutschunterricht

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



© Copyright school-scout.de / e-learning-academy AG – Urheberrechtshinweis
Alle Inhalte dieser Material-Vorschau sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei school-scout.de / e-learning-academy AG. Wer diese Vorschauseiten unerlaubt kopiert oder verbreitet, macht sich gem. §§ 106 ff UrhG strafbar.